HVC-KI

星のカービィ
夢の泉の物語
™

取扱説明書

Nintendo®

ごあいさつ

このたびは、「星のカービイ・夢の泉の物語」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

コントローラの使い方

- 空を飛ぶ
- とびらに入る

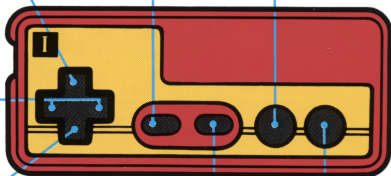
ノーマルに戻る

- 吸いこむ
- はき出す
- 特技を使う

- 歩く
- 走る
(2回押し)

- しゃがむ
- のみこむ(コピーする)
- スライディング
(+Ⓐまたは Ⓑ)

操作説明を見る
(ポーズ=ゲーム中断)

- ジャンプ
- 泳ぐ

ゲーム中、A・B・START・SELECTの4つのボタンを同時に押すと、ゲームがリセットされます。

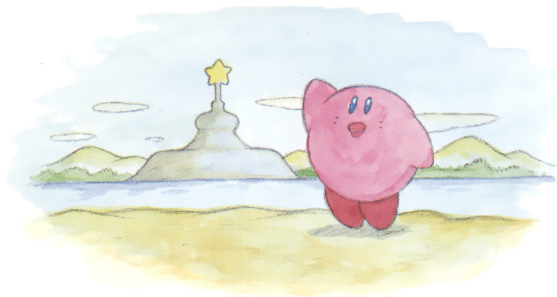
※カービィの詳しい操作の仕方については10P〜17Pをお読みください。

プププランドの「夢の泉の物語」

「アレッ？　きょうはゆめを見なかったなぁ……？」
地球から遠く離れた小さな星の小さな国、あきれかえるほど平和なプププランドでのお話です。

★

おひるごはんのあとのおひるねから目覚めたカービィでしたが、ちょっと気分がよくありません。いつもなら楽しいゆめを見てしあわせな気持ちになれるのに、きょうはゆめを見ることができなかったのです。

カービィもプププランドのひとびとも、みんな食いしん坊。そして誰もがおひるねが大好きで、ゆめを見ることを楽しみにしていました。おひるねから目覚めたあと、ひとびとはお互いに見たゆめのことを語り合い、そしてそのゆめがかなうようにと励まし合うのです。

プププランドの果てには『ゆめのいずみ』という、宝石のように輝く『ゆめ』が湧き出るところがあります。それはプププランドの全ての生き物のゆめの集まりであり、希望のみなもとでもあるのです。ゆめのいずみに湧いたゆめは水のように流れ落ち、輝きながらプププランドをつつみます。そして眠りについた生き物たちに、楽しいゆめとやすらぎをあたえます。

♥

　いずみの不思議な力は、この国に伝わる秘宝のひとつ『スターロッド』によって生み出されていました。ロッドの先にあるキラキラ輝く星は、遠い昔にプププランドに流れ落ちた星くずのかけらだと言われています。いずみの中央にそなえられたスターロッドは、平和なプププランドの象徴でもあるのです。けれども…。

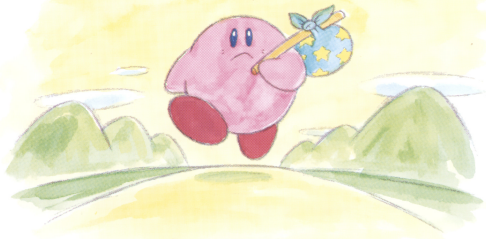
ゆめのないおひるねは次の日も、また次の日も、そのまた次の日も続きました。ゆめを見ていないのはカービィだけではなく、全てのプププランドの生き物もいっしょでした。ゆめを見ることのできなくなったひとびとは、みんな元気がありません。プププランドから楽しそうな笑い声が聞かれなくなってしまいました。

✹

「これはきっと、ゆめのいずみに何か起こったにちがいない。」
原因をつきとめるために、カービィは勇敢にもひとりでいずみへと向かいました。するとそこではなんと、あの『デデデ大王』が水浴びをしているではありませんか！　以前、プププランドの食べ物をどろぼうした、あの大王です。そしていつもそこにあるはずのスターロッドは消えてしまっていたのでした。

「またおまえのしわざか、デデデ大王！」
「ぼうず、何を言ってるんだい。ワシはみんなのために と思ってだな……。」
「うるさい！スターロッドをどこへやった!!」
「あぁ、あれなら７本に分けて、子分たちにあずけておいたゾ。」

★

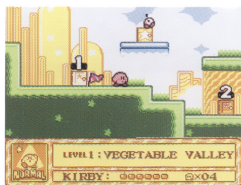
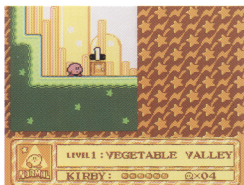
いったい、デデデ大王は何を考えているのでしょうか。とにかくカービィは、みんなの楽しいおひるねタイムをとりもどすため、スターロッドをあつめ、ゆめのいずみの輝きをとりもどす旅に出かけるのでした。

ゲームの始め方、進め方

カセットをファミリーコンピュータ本体に正しくセットしてください。電源スイッチを入れるとカービィの「お絵かきうた」が始まり、続いてタイトル画面になります(タイトル画面でしばらく何もしないでいるとデモ画面に変わります)。タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ゲームの経過を記録するためのファイルが3つ現れます。どれを選んでもかまいませんが、初めてやるときは、「はじめから」となっているファイルを選んでください(→22P)。

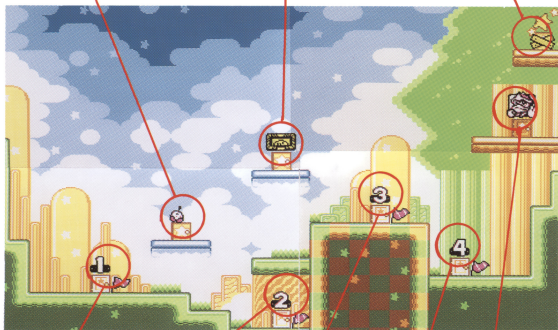
●冒険の始まり

ゲームの初めに、右のようなマップ画面が表示されます。この画面は実際にカービィを操作するプレイ画面と交互に映し出され、カービィがどこまで進んだかを示すものです。

●マップ画面

このゲームには７つのレベルがあり、各レベルごとにマップ画面が用意されています。マップには最初、ステージ（プレイ画面）への入口を示すとびらが１つだけありますので、まず十字ボタンの上を押してステージへと入ってください。ステージをクリアするとマップが広がり、先のステージに進むことができるようになります。１つのレベルにはいくつかのステージがあり、最後のステージにはそのレベルのボス敵がいます。このボスを倒せばスターロッドが１本手に入ります。夢の泉を元に戻すには、7本のスターロッドを集めなくてはなりません。

ステージをクリアすると……

マップが広がる

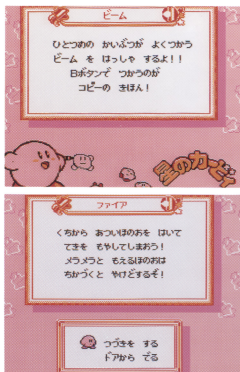
※クリアしてしまったステージでもふたたびチャレンジすることができます。

- この他に２種類のボーナスステージと、闘技場（→27P）と呼ばれるステージあります。
- クリアしたステージには旗が立てられます。
- 旗が立っても、ドアが茶色の場合、そのステージにはまだ秘密が隠されています。

●操作説明画面

プレイ画面でSTARTボタンを押すとゲームが中断(ポーズ)され、カービィがコピーした特技(→16P)についての説明を見ることができます。もう一回STARTボタンを押せばプレイ画面にもどります。
このとき、すでにクリアしているステージならば、「つづきをする」「ドアからでる」のどちらかを選ぶことになります。
つづき…を選べばプレイ画面にもどり、ドア…を選べばマップ画面に抜け出すことができます。(クリアしていないステージでは表示されません。)

ビーム
ひとつめの かいぶつが よくつかう
ビーム を はっしゃ するよ!!
Bボタンで つかうのが
コピーの きほん!

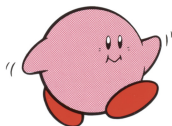
ファイア
くちから あついほのおを はいて
てきを もやしてしまおう!
メラメラと もえるほのおは
ちかづくと やけどするぞ!

つづきを する
ドアから でる

各レベルのステージのどこかにある秘密のスイッチをいれたりすると、マップにワープステージが出現します。ここに入ると右の画面になり、ここからクリアしたレベルのマップにワープできます。

カービィのアクション

押すボタンの種類や組み合わせによって、カービィにいろんな動作をさせることができます。ちょっと種類が多いので初めのうちは戸惑うかもしれませんが、慣れてしまえばどうってことはないはずです。しっかりと覚えてできるだけ早くプププランドの平和を取り戻しましょう。

●歩く/走る

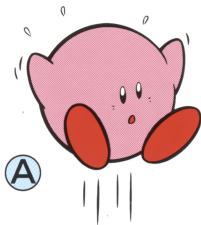
地上にいるときは十字ボタンの左右を押せばふつうに歩くことができます。

十字ボタンの左右どちらかをすばやく2回押し、指をはなさないでいると、押した方向に向かって走りだします（ボタンから指をはなせば止まります）。

※走っているときに逆方向に十字ボタンを押すと、急ブレーキをかけて止まります。

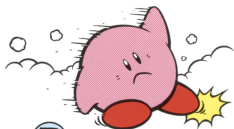
●しゃがむ

十字ボタンの下を押すとカービィがしゃがみこんで、敵の攻撃をよけることができます。

●ジャンプ

Aボタンを押すとジャンプすることができます。歩きながら押すと遠くに、走りながらだともっと遠くにジャンプすることができます。

●スライディング

しゃがみながらAまたはBボタンを押すと、スライディングをして敵をやっつけることができます。

＋Ⓐ またはⒷ

●のぼる/おりる/とびらに入る

階段やはしごのある場所では十字ボタンの上下でのぼったり、おりたりできます。また、とびらのまえで十字ボタンの上を押せば、中に入ることができます。

●空を飛ぶ/ホバリング

カービィが普通の状態のとき十字ボタンの上を押すと、ふくらんで空を飛ぶことができます。また、この状態のときAボタンを押し続けると、ホバリングといって、画面の上の方をフワフワただようことができます。

●空気弾

空を飛んでいるときにBボタンを押せば、敵を攻撃できる空気弾を撃つことができます。1回撃つと空気がぬけてカービィが落ちますが、すぐに上を押せば、また飛びます。

※敵のボスなど、空気弾のきかないものもいます。

●吸いこむ

敵やブロックに近づいてBボタンを押すと、吸いこんでほおばることができます。
※敵の中には吸いこめないものもいます。

吸いこんで……

ほおばる!

口の中のものは……

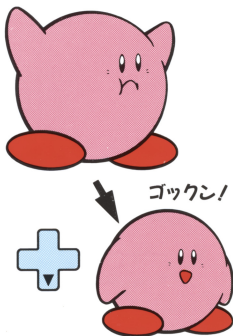
●はき出す

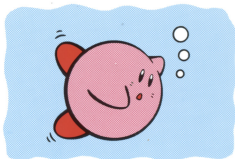
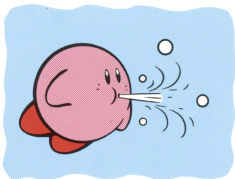
ほおばった状態でもう一度Bボタンを押すと、敵は星になってはき出されます。この星で敵をやっつけたり、ブロックを壊すことができます。
また、一度に2匹以上の敵を吸いこんだときには、敵を続けてやっつけることのできる星をはき出します。

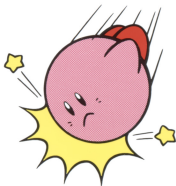
●のみこむ

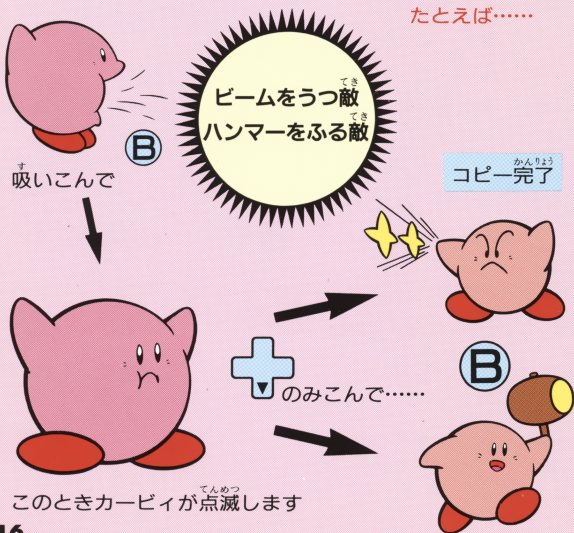
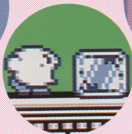
同じく、ほおばった状態で十字ボタンの下を押すと、口の中のものをのみこめます。
このとき、のみこんだものが「特技をもった敵」であったならば、カービィはその特技を「コピー」することができます。これについては16ページで詳しく説明します。

水の中では……

●泳ぐ

水中ではしゃがんだり、ふくらんで空を飛んだりすることはできませんが、Aボタンを押して泳ぐことができます。

●水鉄砲

同じく水中では敵を吸ったりはき出したりすることはできません。代わりにBボタンで口から水を噴き出して敵を攻撃することができます。

こんな攻撃方法も！

高いところから落ちたとき、下にいる敵にぶつかれば、敵をやっつけることができます。

「コピー」……敵の能力を奪っちゃえ!!

敵の中には色々な特技をもったものがいます。その数なんと20種類以上。これらの敵をのみこむことによってカービィはその能力を吸収し、Bボタンを押すことによりのみこんだ敵と同じことができるようになります。

コピーするときの注意

- 特技が使えるときには敵を吸いこむことはできません。
- コピーしたときにはカービィの色が普通のピンクよりも少し肌色に近くなります。
- 画面の下の部分にコピーした内容が表示されます。
- コピーした特技には使える回数が限られているものもあります。
- 敵の中にはのみこんでも効果のないものもいます。
- 複数の敵を同時にのみこんだときは、意外な特技がコピーされます。いろいろ試してみましょう。

敵からダメージを受けるか、セレクトボタンを押すと特技を使うことができなくなり、普通の状態のカービィに戻りますが、このとき出てくる「星」を吸いこめば、ふたたび特技を使うことができるようになります。

画面の説明

画面下の表示には、次のような意味があります。

カービィの体力です。最初は6つで、敵からダメージを受けると少なくなり、なくなると1人減ります。

カービィが特技を使える状態で、その**回数に制限があるとき**にかぎり、ここにその数字が表示されます。

KIRBY : 00000-
SCORE : 0167680

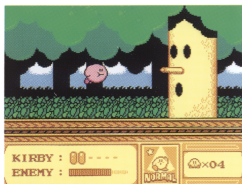
×01
×02

現在のスコア(得点)です。

現在のカービィの状態を表します。**普通のときはNORMAL**、特技が使えるときにはその内容を表示します。

カービィの残り人数です。この数字が0のときにやられてしまうとGAME OVERになってしまいます。

ボスたちとの戦い

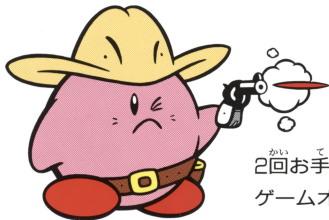
敵の中ボス、大ボスと戦うときにはスコアの代わりに敵の体力が表示されます。

ステージをクリアすると……

ステージをクリアするたびに右のような画面にかわりますので、タイミング良くAボタンを押し、カービィをジャンプさせてください。
うまく一番上の段の雲まで飛ぶことができたら1UP。カービィの残り人数が1つ増えます。
※Bボタンでもジャンプします。

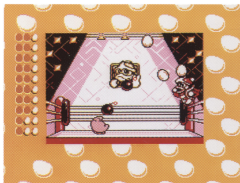
ボーナスステージ

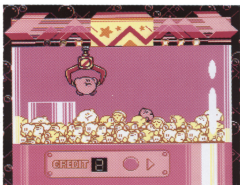
ステージの中には、カービィの残り人数を増やすためのボーナスステージがいくつかあります。ゲームの種類は全部で3つ。できるだけがんばってカービィの数を増やしてください。（説明画面の星の数は難易度を示しています。）

●ゲームⒶ［早撃ちカービィ］

カービィがガンマンになり、敵と早撃ちを競います。相手が銃を抜いたら、すばやくAボタンを押してください。相手が動く前にボタンを押してしまうとお手つきです。倒した敵の数に応じて、残り人数が増えます。

2回お手つきするとゲームオーバー

●ゲームⒷ [たまごきゃっちゃ]

デデデ大王が投げてくるタマゴを上手に食べてください。ただし、大王がたまに投げるバクダンまで食べてしまうとゲームオーバーになります。
Aボタンを押すとカービィが口を開け、ボタンを離すと閉じます。食べたタマゴの数に応じてカービィの残り人数が増えます。

●ゲームⒸ [クレーンフィーバー]

おなじみのぬいぐるみ取りゲームです。クレーンを操作してカービィ人形をつかまえてください。Aボタンを押し続けている間、クレーンが横に移動し、離すと止まります。後は自動的にクレーンが下がります。小さい人形なら1UP、大きい人形なら2UPです。

どのゲームも、Bボタンでも行うことができます。

コンティニューとセーブ

コンティニュー

最後の1人のカービィがやられてしまうとゲームオーバーとなり、右の画面でCONTINUE（やられたステージから続ける）か、GAME END（最初からやり直す）のどちらかを選ぶことになります。

ゲームのセーブについて

このゲームでは、プレイヤーがどこまで進んだかをセーブ（記録）しておくことができます。セーブはステージを一つクリアするごとに自動的に行われます。一度電源を切り、ふたたびゲームを始めるときに、最初に使ったファイル（→6P）を選べば、前回の続きからゲームを始めることができます。

セーブを消してしまいたいときは、「キロクをけす」を選んでから消したいファイルを選び、さらに「キロクをけしますか」で「はい」を選びます。ファイルは「はじめから」にもどります。

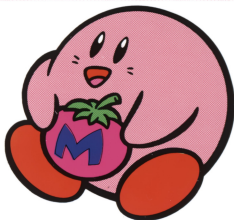
プレイヤーへの称号

ファイル名

全ステージのうち、どれだけクリアしたかを示すパーセンテージ

※電源を切るときは、必ずリセットボタンを押しながら切ってください。

アイテムをうまく利用しよう

ステージの所々に、カービィの冒険を助けてくれる便利なアイテムが置かれています。できるだけのがさないようにして、ゲームを有利に進めましょう。

●マキシムトマト

カービィの好物の真っ赤なトマト。敵から攻撃を受けて減っていた体力を完全に回復させてくれます。

●元気ドリンク

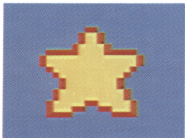
トマトほどではありませんが、取ると体力がある程度回復します。

●キャンディー

取った瞬間から一定時間無敵になり、敵にぶつかってもダメージを受けなくなります。ただし、谷間などに落ちると通常通りアウトとなります。

●1UP

文字通りカービィの残り人数が１つ増えるアイテムです。

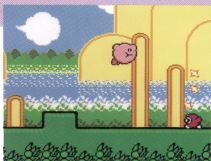
●ワープスター

特別な効果のあるアイテムではなく、ステージ内の分岐点などで場所移動するときにカービィが乗るものです。ワープステージを使って前のマップに戻るときにも現れます(→8P)。

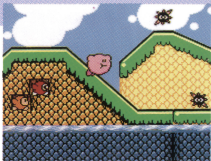
●スターロッド

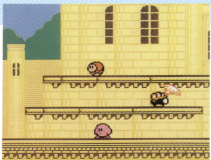
各レベルの最後にいるボス敵を倒すとでてきて、これを取るとそのレベルをクリアしたことになります。平和を取り戻すためには、これを全部で７本集めなくてはなりません。

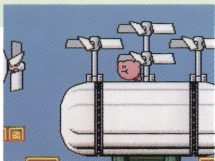
これが今度の冒険の舞台だ

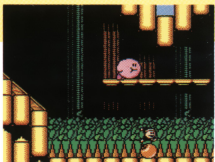
■レベル1：Vegetable Valley

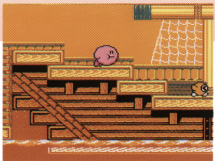
ゲームの基本を覚えてもらうためのもので、難易度はやさしめ。ボスはゲームボーイ版でおなじみの「ウイスピーウッズ」です。

■レベル2：Icecream Island

海にかこまれた小島が舞台。うまく泳ぐことができるかがポイントです。コピーの種類も増えてきますのでお楽しみに。

■レベル3：Butter Building

このレベルでは最初から最後まで１つの大きな塔の上で冒険が展開されます。めざす大ボスは最上階に……。

■レベル4：Grape Garden

塔の頂上から飛びだして、やってきたのは空中庭園。フワフワと気持ちよさそうな雲を背景に、ここでは空を飛ぶ操作がメインになってきます。

■レベル5：Yogurt Yard

やっとのことで空の上までたどりついたと思ったら、今度は下に向かってどんどん降りて行き、山地や洞窟へ…。

■レベル6：Orange Ocean

レベル2が「浜辺」なら、ここは「大海原」といったところでしょう。大きな帆船なども登場し、敵もかなり手強くなってきます。

そしてレベル7、Rainbow Resortへ!!

こんなところに気をつけよう

- ノーマルの状態で次に進むのはキツイ、と思ったら「博物館」や「闘技場」をのぞいてみましょう。闘技場に入るときは体力に注意してください。
- ゲームの途中経過は自動的にセーブされますが、カービィの残り人数・コピーの種類・スコア・体力などは記憶されませんのでご了承ください。

- じゃまなブロックがあるときは、スライディングなども試してみましょう。
- 中ボスは、何回か攻撃すると吸いこめるようになります。
- エンディングを見終っても、まだ旗の立った茶色のドア(→8P)が残っていたなら、それらを全て白いドアにしてみてください。何か起こるかもしれません。

このカセット内部には、ゲームの途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き挿しをすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

使用上の注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ずぬいておいてください。

2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

3）長時間ゲームをするときは、健康のため１時間ないし２時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

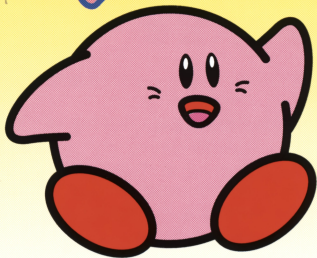
4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。

5）端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。

6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

7）バックアップしているため、電源の投入および切り方に注意してください。

8）ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ*を接続すると残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

*スクリーン投影方式のテレビ

★任天堂公式ガイドブック★
ファミコン版
星のカービィ
夢の泉の物語
全てのステージ
のマップを公開。
最短クリアのひ
みつルートもば
っちりわかる。
企画・編集／エイプ・小学館 4月発売 価格未定